Revenants

The Cat Came Back est un petit dessin animé réalisé par Cordell Baker, en 1988, pour l'O.N.F. (Office national du Film du Canada), à partir de la chanson populaire éponyme. Son graphisme hallucinant, sa rengaine musicale et son humour ravageur lui ont apporté une certaine renommée. On y voit un vieux célibataire héberger un charmant bébé chaton abandonné sur le pas de sa porte. Mais le félin est un animal dévastateur : il a une fâcheuse tendance à faire ses griffes sur les objets les plus précieux de la demeure ; il nourrit un goût prononcé pour la ruine – selon la loi bien connue de la surenchère dans ce type de *cartoon*, la maison sera, au fil des séquences, de plus en plus ravagée. Le célibataire décide de se séparer du chat mais celui-ci refuse de se laisser abandonner. Les moyens déployés deviendront de plus en plus violents et cruels (perte dans la forêt, noyade, chute vertigineuse, expédition dans les cieux, explosion à la dynamite, etc.). Rien n'y fait : le chaton revient toujours et continue à détruire la maison pièce par pièce… À bout de nerfs, le protagoniste fait sauter sa maison et meurt dans l'opération. Mais, dans l'au-delà, les neuf fantômes du chaton continuent de poursuivre l'âme céleste du pauvre homme.

Classique dans son élaboration, *The Cat Came Back* rejoue l'une des interrogations majeures du *cartoon* concernant le corps : comment s'en débarrasser ? De *The Farmer and His Cat* (1922), dessin animé de la série *Les Fables d'Ésope* (*Aesop's Fables*), de Paul Terry, où un fermier tente de se séparer d'un insupportable chat par des méthodes extrêmes (pendaison, explosion au baril de poudre, etc.) jusqu'aux *cartoons* télévisuels les plus récents, on retrouve la même histoire d'un corps que l'on essaie d'exterminer. Le maître du genre reste Ub Iwerks. Dans *Spooks* (1931), un épisode de sa série *Flip the Frog*, la

petite grenouille, égarée dans la nuit orageuse, se réfugie dans une demeure inquiétante. À la fenêtre apparaît en contre-jour la silhouette de Nosferatu. Un squelette habillé en maître d'hôtel ouvre la porte. Un autre convie Flip à sa table. Un chien (en fait le squelette d'un chien) cherche à ronger un os. Même le coucou de l'horloge n'est qu'un squelette animé. Dans la salle de réception, trois autres squelettes se mettent à jouer de la musique. L'un d'entre eux invite à danser Flip qui, bon gré mal gré, s'y résout. Un geste maladroit sépare le squelette en deux ; Flip valse avec le torse tandis que les jambes gigotent seules à ses côtés. Un autre mouvement malheureux précipite les deux corps au sol ; l'ossature éclate et se répand sur le sol. Flip est ensuite emmené dans une cave où, ficelé, il s'apprête à être découpé et désossé par un cruel squelette qui compte compléter sa collection d'ossements avec ceux de la grenouille. Celle-ci parvient à s'échapper de justesse. Dans *The Headless Horseman*, « Comicolor » de 1934, Iwerks adapte librement la légende du cavalier sans tête : les deux prétendants d'une jeune femme se déguisent tour à tour en ce cavalier décapité pour s'effrayer l'un l'autre. Enfin, Iwerks est le créateur de deux célèbres ballets de squelettes : *La Danse macabre* (*The Skeleton Dance*, 1929), première des *Silly Symphonies* de Disney et, pour la Columbia Pictures, *Skeleton Frolic* (1937). Ici aussi, Iwerks s'amuse de ces corps défaits et refaits, du démembrement et du remembrement des figures macabres.

Ces histoires de corps impossibles à terminer car capables de se fragmenter, de s'écraser, de se trouer et de réapparaître intacts une scène plus tard vont devenir la base même du *cartoon*. Les films de Tex Avery se laissent regarder comme de grands catalogues de supplices inventifs. Le chien Spike est l'une des figurines les plus soumises à ce genre de tourments : il explose et se consume totalement dans *Tom ventriloque* (*The Ventriloquist Cat*, 1950) et *Señor Droopy* (1949), il est foudroyé, brûlé et explose dans *Un boy-scout émérite* (*Droopy's Good Deed*, 1951), il éclate en plusieurs morceaux en sautant dans une piscine vide dans *Tom et le coucou* (*The Cuckoo Clock*, 1950), et, lancé comme un boulet, il percute un paquebot dans *Droopy l'interprète* (*Daredevil Droopy*, 1951). Dans *Uncle Tom's Cabana*, c'est l'oncle Tom lui-même qui est passé à la scie circulaire. Ailleurs, les coups de marteau, les mitraillettes et les explosions se

consomment en quantité, les figurines les subissant avec un détachement de bon aloi. Chez Chuck Jones, c'est bien entendu Daffy Duck (la figure classique du bec démantibulé) et Wile E. Coyote (les chutes dans les grands canyons) qui connaissent ce genre d'extravagances à répétition. La série *Tom et Jerry*, produite par la MGM et réalisée par le tandem William Hanna et Joseph Barbera, est sans doute celle qui fut la plus audacieuse sur ce point, limitant ses scénarios à d'invraisemblables et furieuses courses-poursuites entre le chat et la souris[1]. Tom est râpé dans *Pique-nique de minuit (The Midnight Snack*, 1941) et réduit en accordéon dans *Le Garde du corps (The Bodyguard*, 1944). Il reçoit de lourds coups de maillet et se fait tirer dessus à bout portant avant d'être piqué, scié et d'exploser dans *Jerry ne se laisse pas faire (Mouse Trouble*, 1944). Il est, encore, enfermé dans un réfrigérateur puis dans un four dans *Tom a la rougeole* (*Polka-Dot Puss*, 1949), tondu dans *Little Quacker* (1950) et cimenté dans *Tot Watchers* (1958), etc. Bill Plympton, animateur américain contemporain, se plaît également à martyriser les corps en leur ordonnant de folles contorsions. Corps brûlés, meurtris, percés, dégonflés, aucun supplice n'a échappé à cette grande collection carnavalesque entreprise dès ses premiers courts métrages et structurant encore ses derniers longs : *Les Mutants de l'espace* (*Mutant Aliens*, 2001) et *Hair High* (2004). On le voit bien, les figurines semblent mues par une sorte de pulsion de mort, une sorte de charge énergétique qui fait tendre l'organisme vers un but et se résout en termes de motricité[2]. L'origine de cette pulsion est un état d'excitation corporel et son objet est de supprimer l'état de tension qui règne à la source pulsionnelle. Tous ces dessins animés sont en quête d'un moment inouï de destruction du corps qui permet, brièvement, de faire redescendre la tension, jusqu'à la scène prochaine – par définition, ces aventures de figurines sont infinies.

Il faut s'interroger sur cette corporéité étonnante pour mieux l'appréhender. La tentation est grande de se référer à l'usage du corps dans le cinéma burlesque pour comprendre la conception du corps du *toon*, comme si celui-ci en était une exacerbation, une caricature ou bien, plus simplement, son plein aboutissement. Walt Disney et Ub Iwerks se sont inspirés du corps de

1. Certains de ces *cartoons* seront censurés lors de leurs passages sur les chaînes américaines, sous la pression de ligues familiales dénonçant des gags jugés malsains. L'un de leurs porte-parole fut Charlton Heston…
2. Jacques Ruffié, *Le Sexe et la Mort*, Paris, Odile Jacob, 1986, p. 320.

Buster Keaton pour les prouesses de certains de leurs personnages mais aussi des constructions comiques et physiques des films de Harold Lloyd, Charlie Chaplin et Laurel et Hardy[3]. Chuck Jones reconnaissait également l'influence de Chaplin et Keaton, empruntant au premier les modes de déplacement et de sautillement et au second les petits clignements d'yeux à l'adresse de la caméra – comme le coyote, chaque fois qu'il réalise qu'il est en très mauvaise posture. L'animateur américain considérait que son travail prolongeait et exagérait ces trouvailles[4]. Enfin, la démarche et les frétillements du corps de *Félix le Chat* de Messmer et Sullivan cachent mal ce qu'ils doivent à Chaplin, lequel était le héros d'une série animée (*Charlie Cartoons*) produite par Pat Sullivan dès 1916 – bien avant que le chat noir ne s'agite sur les écrans[5].

Le corps du *toon* et le corps burlesque sont des corps mobiles, malléables ; ils sont les premiers objets de l'action du cinéma d'animation. Comme le dit Schefer des corps burlesques, ce sont des types avant d'être des personnages, c'est-à-dire la matière même de l'action[6]. Ils ont tous deux un « péché à la répétition », pour reprendre l'expression d'André Bazin qui voyait dans la tendance à la mécanisation de Chaplin la conséquence de sa « non-adhérence aux événements et aux choses[7] », une forme de détachement où s'oublient les raisons des mouvements. Pourtant, si les mécaniques du *cartoon* et du burlesque sont liées par une obsession commune du corps, il faut les distinguer dans leurs effets et la nature du discours qu'elles tiennent sur le monde[8]. Mais, surtout, leurs corps ne sont pas semblables. La figurine ne peut être résumée à la prolongation idéale de la silhouette du burlesque. Il y a là une différence de système. Les possibles influences réciproques du burlesque et du *cartoon* ne peuvent suffire à ordonner ces corps pittoresques selon une seule et même échelle.

3. Maureen Furniss, *Art in Motion : Animation Aesthetics*, Sydney, John Libbey & Co 1998, p. 113.
4. Jayne Pilling, *Cartoons and the Movies*, traduit de l'anglais (États-Unis) par Karine Tochon-Dauguy, Lionel Chevalier, Christopher Mason, Corinne Denis et Patrice Federgrün, Paris, Dreamland éditeur, coll. « Image par Image », 1997, p. 10.
5. *Feline Follies*, le premier *Félix le Chat*, date de 1919.
6. Jean Louis Schefer, *L'Homme ordinaire du cinéma*, Paris, Gallimard/Cahiers du cinéma, 1980, p. 52.
7. André Bazin, *Charlie Chaplin* [1972], Paris, Cahiers du cinéma, coll. « Petite Bibliothèque des Cahiers du cinéma », 2000, p. 22.
8. *Cf.* Johanne Villeneuve, « Vitesse et dématérialisation. Le corps du *toon* chez Tex Avery », *CiNéMAS, Revue d'études cinématographiques* (Montréal), vol 7, n° 1-2, automne 1996, pp. 57-58 : « Si le burlesque existentiel met l'emphase sur le piétinement de l'individu solitaire aux portes d'un jeu social dont il ne peut que mimer la gestuelle, le burlesque d'animation insiste au contraire sur la persévérance machinique du jeu social, sur l'absorption de l'individu par la mécanique sociale et ses jeux d'interaction. »

Paul Wells, dans son essai sur l'animation, détermine une série de caractéristiques qui lui semblent appartenir en propre à la figurine animée. Il ne la nomme pas figurine mais parle de ce corps le plus différemment possible des autres corps, le résumant à des formes qui peuvent être manipulées, accentuant ainsi l'intervention de l'animateur. Il l'évoque aussi souvent en termes de flux ; quelque chose qui serait à la fois fluide et en mouvement, comme un corps soumis à des puissances dynamogènes. On retrouve, dans sa conception, l'influence du regard d'Eisenstein sur les personnages de Disney : « Le héros du film devient un personnage labile, c'est-à-dire un personnage tel que, pour lui, la variabilité de l'apparence est… naturelle. La mutabilité n'est plus, ici, une force d'expression paradoxale ; […] ici c'est dieu lui-même qui a assigné au personnage d'être fluide[9]. » Pour Wells, le corps est malléable, divisible et mécanique ; il témoigne d'aptitudes fantastiques, exprime directement les émotions, détermine les catégories orthodoxes de genres et d'espèces et rend compatibles et justes des corps qui ne le sont pas forcément[10].

Ces traits définitionnels du corps animé sont pertinents. Toutefois, s'ils renseignent sur les facultés de certains corps, leur évocation ne permet pas de cerner la spécificité de ce corps fondamental. Il faut s'attacher au mot « corps » lui-même pour saisir ce que celui de la figurine peut bien avoir de si particulier. Pour rappel, le registre sémantique du corporel se répartit selon trois registres[11] : le somatique, l'organique et le physique. La *phusis*, le physique, est la formation, la production, ou la manière d'être d'un corps. Si l'on veut, c'est la nature du corps, sa physiologie, qui met en jeu ses formes, ses traits, ses attitudes, etc. Le *soma* se définit par opposition à la psyché, à l'âme. Il est la matière, l'inverse de l'insaisissable. Il est le corps vivant ou le corps mort, mais toujours le corps solide, la masse. Pour Platon, c'est le tombeau, le lieu de l'emprisonnement de l'âme. Somatiser, c'est d'ailleurs faire passer de l'âme au corps. Enfin, l'organique correspond au registre de la machine : c'est le corps en ce qu'il est organe, en ce qu'il sert ou peut servir d'instrument. C'est le corps comme dispositif, dans ce qu'il a de plus *instrumenté*.

9. Sergueï Mikhaïlovitch Eisenstein, *Walt Disney* [1941], adapté et traduit du russe par Naum Kleiman, Belfort, Circé, 1991, p. 29.
10. Paul Wells, *Understanding Animation*, *op. cit.*, pp. 188-189.
11. Voir Paul-Laurent Assoun, *Corps et symptômes : leçons psychanalytiques*, t. I (*Clinique du corps*), Paris, Economica, 1997, p. 9.

Dès lors que l'on considère ces répartitions de signification dans la corporéité, on comprend mieux celle de la figurine. La figurine est dépourvue de référent, elle est créée comme pour elle-même. L'idée fut souvent formulée que cette absence de corps affecte l'animation et se trouve à l'origine d'une véritable quête ; qu'elle se donne comme un manque à partir duquel vont s'élaborer toute une série d'expérimentations et de tentatives susceptibles de combler ce manque. On peut désormais penser que ce n'est pas tout le corps qui manque à l'animation mais bien l'un de ses registres, celui du *soma*. La figurine, parce qu'elle est un corps créé de toutes pièces, un corps artificiel, produit et non engendré, ne peut prétendre à la même corporéité que les autres corps qui, au-delà d'être animés, sont vivants. La figurine est pourvue d'un physique (*phusis*), elle se voit attribuer une physiologie, en général extrêmement typée, une nature rien qu'à elle, une série d'attitudes (voir les fameuses *model sheets* – ces feuilles d'attitudes de référence, sur lesquelles les mimiques et les postures sont clairement définies – employées dans tous les studios pour garantir la cohérence du personnage). Elle est évidemment limitée, quoiqu'elle puisse évoluer, croître vers de nouvelles caractéristiques : les Mickey Mouse et Bugs Bunny des origines n'ont plus grande ressemblance avec ceux d'aujourd'hui. C'est là une partie importante, voire la plus déterminante, de leur conception. Le *design* d'un personnage peut prendre des années. La figurine est ensuite animée et devient très vite instrumentalisée. Ce qui est mis en jeu, dans chacun des *cartoons* évoqués, c'est l'organicité de la figurine, traitée comme une machine à gags. Dès qu'elle est soumise à la chaîne sans fin des dessins la répétant dans des postures légèrement différentes, elle devient un instrument narratif et visuel et son corps ne se prive pas d'exacerber son statut de corps-machine. Mais, dans cette corporéité inventée, il semble manquer comme une étape, celle du *soma*, dont les animateurs se soucient peu, et avec raison, car la figurine ne peut avoir d'âme, sauf à tomber dans un discours stupéfiant de naïveté, fort commun à vrai dire, où la projection du désir est prise pour vérité (« Mickey est vivant et vraiment gentil »). Le *soma* n'existe pas car il ne peut exister seul : il est le pendant de la psyché ; il sert à la retenir, à l'emprisonner ; il est sa cellule. Sans psyché, pas de réalité du corps, pas de masse, pas de solidité, pas de tangibilité. Voilà

l'explication de sa désincarnation définitive, mais aussi de son état continuellement périlleux. Voilà pourquoi sa logique, celle d'une incroyable exubérance dans la négation, n'est pas la même que celle du cinéma burlesque, où l'essoufflement existe. Voilà pourquoi – peu importe le projet du film et peu importe sa technique – le corps de la figurine est un corps extrême.

C'est ainsi que l'on peut parler de catabolisme, permanent et institué, au sujet de la figurine. Elle n'a de cesse que de se dégrader, de se mettre en pièce, se supplicier et se mutiler, d'être réduite en cendres et en poussières ; mais, dans le même temps, elle ne peut jamais être libérée de ce processus ; elle se retrouve condamnée à le vivre quotidiennement, à le subir apathiquement. La raison en est double. Cette tendance catabolique est ralentie, d'une part, par une loi générale de conservation – rien ne se perd, rien ne se crée dans le film d'animation : les mille morceaux éparpillés d'un Gros Minet se retrouveront à nouveau, tous, dans un corps recomposé, dès la scène prochaine ; et, d'autre part, par l'autre grande loi du film d'animation, celle de l'entropie – les figurines sont les grands agents du désordre, comme le chaton de *The Cat Came Back*. Cette règle garantit une pérennité à la figurine : plus le monde est désordonné, moins la désorganisation structurelle de la figurine, moins sa tendance au catabolisme se fait remarquer. On le voit dans le cinéma d'animation recourant à la pâte à modeler comme la série télévisée d'Eric Fogiel, *Celibrity Death Match*, proposée dès 1998 sur la chaîne MTV. Le principe en est simple : il s'agit d'un match de catch où tous les coups sont permis, surtout les plus consternants, entre des figurines représentant des personnalités populaires (Alfred Hitchcock contre Steven Spielberg, Hilary Clinton contre Monica Lewinsky, etc.). La pâte à modeler se prête bien aux torsions, désagrégations et autres déformations violentes. Les corps sont donc vite défigurés, mais dans la mesure où la presque totalité du décor est conçue en pâte à modeler, la déchéance, sous les infâmes coups portés, se généralise. Le dépérissement des corps importe peu alors, pourvu que l'ivresse et l'excitation restent de mise.

À travers les conceptions d'anomie, d'entropie et de catabolisme, c'est l'idée d'une figurine comme corps-revenant qui est ici défendue. Un corps qui, traditionnellement, ne retient plus l'âme et reste le prisonnier apathique

d'un processus catabolique. La figurine tient du mort-vivant ; elle est un corps-déchet qui réapprend à s'articuler, un « mort-qui-marche » comme disent les Anglo-Saxons. Les corps du cinéma d'animation, ceux-là même qui se sont installés dans le cinéma américain contemporain où les figurines, sans attendre l'image numérique, ont remplacé les acteurs, sont des corps au-delà du vivant, déjà-morts, ou continuellement mourants. Surtout, ces corps *revenants*, ces projections fantasmatiques, sont aussi les corps du retour des doubles.

Effigies

Pour Edgar Morin, l'homme, avant de projeter ses terreurs dans le double, y a fixé toutes les ambitions de sa vie : l'ubiquité, le pouvoir de métamorphose, l'omnipotence magique ainsi qu'une ambition fondamentale : l'immortalité. Le double est en ce sens une image à la fois exacte et rayonnante d'une aura qui le dépasse, son mythe en somme[12]. Si cette description du double renvoie directement aux caractéristiques de la figurine, elle rappelle d'abord que le double apparaît dès les origines de la représentation graphique ou sculptée, avouant déjà d'étonnantes tendances à la déformation et au fantastique. Morin évoque les formes fabuleuses de ce qu'il nomme les daguerréotypes des cavernes : les témoignages de Lascaux ou Altamira par exemple[13], mais aussi les formes impalpables de l'ombre dans lesquelles la présence quotidienne du double est manifeste. On peut penser ici aux jeux d'ombres de l'animatrice Lotte Reiniger. Elle-même considérait que sa pratique de la silhouette (figurines de papier rétro-éclairées, animées image par image sous la caméra) s'inscrivait dans la longue histoire des spectacles d'ombres[14], souvent imprégnés par la mort – les célèbres figurines de Java, par exemple, sont de petites poupées de cuir symbolisant les esprits des ancêtres morts.

Autre corps double : celui de la marionnette, à l'apparence ambiguë, oscillant entre vie et mort, entretenant un lien complexe avec le marionnettiste. Dans certaines sociétés traditionnelles, ce dernier est un initié qui entretient

12. Edgar Morin, *Le Cinéma ou l'Homme imaginaire*, *op. cit.*, p. 34.
13. *Ibid.*, p. 35.
14. Lotte Reiniger, *Shadow Puppets, Shadow Theatres and Shadows Films*, London & New York, Batsford, 1970.

avec son objet des rapports privilégiés : s'il vient à mourir, les marionnettes peuvent devenir folles[15]. La marionnette, qui procède de simulacres sophistiqués, prolonge le corps du marionnettiste par une simulation de vie, même si elle reste chargée d'une puissante connotation mortuaire. Les anthropologues ont rapporté de nombreuses représentations de marionnettes offrant explicitement le spectacle de la mort, des rites d'Afrique noire aux pièces pour marionnettes de Maeterlinck. D'ailleurs, l'une des hypothèses de l'origine de la marionnette n'est autre que le culte des morts[16].

La figurine, « la ciné-marionnette » comme la nomme Ladislas Starewitch, le célèbre animateur de poupées, semble vouloir s'inscrire dans ce cortège de corps doubles. Il n'est pas impossible que cet héritage soit passé par le "cinéma naturel" avant de se fixer – voire d'être relégué – dans celui de l'animation. Noël Burch remarque, en effet, que parmi les thèmes « infantiles » du premier cinéma, la fréquence de celui du « corps morcelé » est attribuable, au plan sociohistorique, à l'influence du spectacle populaire, notamment le Grand-Guignol. Ces corps disparaîtront avec l'apparition du « montage qui dissèque[17] ». Probablement ont-ils trouvé alors refuge dans le cinéma d'animation, un refuge d'ailleurs sensiblement plus adéquat à leur état de "revenance", précisément parce que l'absence constitutive de *soma* dans l'élaboration de la figurine animée la tient dans un statut d'effigie.

Comme toutes ces effigie, la figurine est un "en deçà" dans la forme humaine, un corps privé de certaines facultés, un corps délesté et allégé. La marionnette est peut-être devenue la caricature cathartique de la robotisation de notre civilisation contemporaine. On sait combien la figurine du cinéma d'animation a mis en évidence, depuis qu'elle existe, son organicité. De tous les corps doubles évoqués, celui du cinéma d'animation est sans nul doute, signe des temps, celui dont l'instrumentalisation est la plus criante. Mais il est aussi celui où la privation du corps premier est la plus frappante. La figurine animée

15. Louis-Vincent Thomas, *La Mort en question. Traces de mort, mort des traces*, Paris, L'Harmattan, coll. « Nouvelles Études anthropologiques », 1991, pp. 179-180.
16. Olenka Darkowska-Nidzgorski, « La marionnette africaine », in Jean Duvignaud & Chérif Khaznadar (éds.), *Internationale de l'imaginaire*, n° 8 ("Le Corps tabou"), Arles, Actes Sud, coll. « Babel/Maison des cultures du monde », 1998, p. 92.
17. Noël Burch, *La Lucarne de l'infini*, Paris, Nathan, coll. « Fac-Cinéma », 1990, p. 256.

est un double ; certes, mais un double de quoi, au juste ? L'effigie mortuaire est au côté du corps placé dans le tombeau, le gisant repose sur celui-ci, et la marionnette reste *connectée* au marionnettiste. La figurine animée, elle, reste totalement esseulée parce que le cinéma est un dispositif automatique qui prive la figurine de tout contact avec son animateur. Elle ne peut aucunement s'ancrer dans l'ambiguïté de cette relation. Pierre Hébert a rapproché la pratique du théâtre de marionnettes de celle du cinéma d'animation à partir du mode de présence du corps qui s'y joue : la dissimulation du corps du manipulateur fait partie intégrante des principes de dramaturgie du théâtre de marionnettes pour donner vie à la poupée. « À l'inverse, l'animateur n'a ni à vouloir dissimuler son corps, ni à s'entraîner pour ce faire, encore moins à être conscient du rôle décisif joué par la dissimulation dans son art. C'est un effet automatique du dispositif technique du cinéma, qui semble aller de soi. La dissimulation devient effacement[18]. » Mais, plutôt qu'une opposition de principe, l'animateur voit dans cette substitution une profonde continuité, celle de la représentation de corps en mouvement par autre chose que des corps : des objets inertes. Il nomme ce genre de représentation dramatique « dramaturgie de simulacres ». Ce concept lui permet d'envisager, dans un même mouvement, le théâtre de marionnettes, le cinéma d'animation et le corpus difficile des « nouvelles images » informatiques, qui questionnent inévitablement tout animateur aujourd'hui sur la place de son propre corps dans le dispositif animé. Le règne du virtuel opère, en effet, une relégation absolue des corps. Ces animations, en dépit du nombre de manipulations humaines (dessinateurs, animateurs, programmateurs, coloristes, etc.), sont réputées l'œuvre d'un procédé largement automatique. Pour Hébert, elles se situent dans la simple évolution de la dramaturgie de la dissimulation. L'effacement du corps dans le cinéma d'animation n'est dès lors pas un effet pernicieux de la technologie mais peut être envisagé en prolongement de la tradition millénaire du théâtre de marionnettes. Cependant il s'agit, dans le cadre du cinéma d'animation, d'une forme de dissimulation du corps beaucoup plus poussée dans la mesure où, contrairement au théâtre de marionnettes, le moment de la dissimulation du corps n'est pas mis en scène : il reste implicite. La dissimulation résultait d'un apprentissage technique dans le

18. Pierre Hébert, « Égarements volontaires » in Aline Gélinas (éd.), *Les Vendredis du corps. Le corps en scène, vision plurielle*, Montréal, Cahiers de théâtre Jeu/Festival international de la nouvelle danse, 1993, pp. 127-128.

théâtre de marionnettes ; elle y était délibérée et mise en scène. L'effacement, dans le film d'animation, est imposé. Ainsi la figurine animée, d'une part privée de son référent, d'autre part de son manipulateur, est condamnée à l'autarcie.

Enfin, cette caractéristique d'autonomie n'est pas une spécificité nouvelle mais bien l'héritage d'un autre des ancêtres qu'il faut ajouter à la statuette, à l'effigie et à la marionnette – la figurine apparaissant décidément comme l'enfant de nombreuses traditions liées au double. Celui-là n'est autre que l'automate, dont le simple nom trahit la vocation, ou plutôt le fantasme autarcique. Alexandre Alexeieff s'étonnait, du reste, que les films d'animation ne soient pas conservés dans les collections d'automates[19]. La figurine semble en effet partager avec cet autre corps artificiel le registre du simulacre et du dramaturgique. Créé pour être un interlocuteur de l'homme, son double parfait, jusque dans le fonctionnement de ses organes et de son intelligence, il est conçu pour s'affirmer en tant que double autonomisé. Il y a ici une privation volontaire de référent afin de faire parvenir l'automate à ce statut tellement désiré d'*analogon*. Ce trait du double vient rejoindre les autres caractéristiques dont la figurine est l'héritière. Il reste à comprendre comment la figurine les a intégrées ; comment, pour devenir ce corps inédit, elle les a articulées.

Baladins

« Nul mortel ne peut égaler la marionnette qui danse », écrivait Heinrich von Kleist[20]. Ainsi, la danse est le territoire privilégié des morts et il ne faut pas aller bien loin pour se souvenir de toutes les communions de la danse avec la mort, ceci depuis la nuit des temps ; pour voir le lien indéfectible qui les relie – des danses funéraires présidées par Anubis autour du défunt dans l'Égypte ancienne aux danses macabres occidentales. La tendance générale de l'époque médiévale sera, d'ailleurs, la mise en mouvement du squelette *via* le rythme de danse[21]. Est-ce par cette surprenante loi de transitivité, restée secrète ou

19. Giannalberto Bendazzi, *Pages d'Alexandre Alexeieff*, Annecy, Atelier du cinéma d'Annecy, 1983, p. 45.
20. Heinrich von Kleist, *Sur le théâtre de marionnettes* [1805], cité par Philippe Comar in *Les Images du corps*, *op. cit.*, p. 109.
21. Michel Guiomar, *Principes d'une esthétique de la mort*, *op. cit.*, p. 118.

inconsciente, que le cinéma d'animation fut souvent associé à l'art de la danse (figurine et mort, mort et danse, danse et animation) ? Dès les premiers textes parus sur le cinéma d'animation, les rapprochements n'ont pas manqué. Les dessins animés de Mickey se voyaient déjà décrits comme de formidables ballets, les auteurs soulignant la précision des mouvements et leur inscription dans une rythmique bien définie[22]. Plus tard, lorsque Disney se lancera dans l'aventure périlleuse du long métrage ; il fera dessiner les gestes de Blanche-Neige d'après les mouvements de la jeune danseuse Marge Champion[23]. Nombreux sont les films qui, comme on pourrait le dire à propos d'un ballet, ne développent aucunement un scénario, une intrigue narrative mais se contentent d'un argument chorégraphique, d'un prétexte justifiant une animation qui n'a d'autre but que de s'attacher à la mobilité des corps. Certains auteurs ont souligné un même fantasme de langage universel[24] ; d'autres recourent au vocabulaire chorégraphique moderne[25] pour dire, même métaphoriquement, l'indicible des mouvements du cinéma d'animation : pas[26], geste, position, enchaînement, préparation, phase, impulsion, fondus, figures, pantomime. Autant de mots qui trouvent leur application dans le cinéma d'animation. Moyennant quelques accommodements, la définition de la chorégraphie (art de tracer dans l'espace, avec le concours d'exécutants et au moyen de pas, mouvements et figures, un dessin schématique traduisant en variations de danse un thème anecdotique, descriptif ou abstrait[27]) pourrait trouver facilement écho dans le cinéma d'animation. Toutefois, il faut veiller à ce que les projections chorégraphiques sur les films d'animation ne s'instituent pas en principes originels ; et à ne pas oublier que le corps du *toon* ou de la ciné-marionnette y est un « corps-machine » soumis à la technique cinématographique.

22. Kenneth White, « Animated Cartoons » [1931], in George Amberg (ed.), *Hound and Horn. Essays on Cinema*, New York, Arno Press & New York Times, 1972, p. 102.
23. Le petit film tourné avec Marge Champion ne servit que de référence aux dessinateurs. Blanche-Neige n'est pas rotoscopée, à l'inverse de certaines figurines des frères Fleischer. Les jeunes danseuses continuent, encore aujourd'hui, à servir de modèle chez Disney – Sherri Stoner, ballerine classique, a prêté ses formes aux crayons des dessinateurs d'*Ariel, la petite sirène* et de *La Belle et la Bête*.
24. *Cf.* Charles Solomon, « Animation is a Visual Medium » in John Canemaker (ed.), *The Art of Animated Image, Vol. 2 : Storytelling in Animation*, Los Angeles, The American Film Institute, 1988, pp. 93-96.
25. *Cf.* Paul Wells, *Understanding Animation*, *op. cit.*, pp. 112-114.
26. Hervé Joubert-Laurencin rappelle que « l'image par image » correspond à « step by step » en anglais. (In *La Lettre volante*, *op. cit.*, p. 134.)
27. Edmond Linval, *Traité moderne de danse classique, t. II : Langage de la danse*, Paris, Éditions Chiron, 1986, p. 124.